ПРЕСТИЖ-КЛАСС: МЕРЦАЮЩИЙ

Некоторые откапывают нужные знания в книгах, другие добиваются того же с помощью тщательного наблюдения или опытов. Для Мерцающих знания всегда было намного проще получить. Немного волшебства, щепотка заклинаний и множество разнообразной пространственной релятивистики. Настолько просто, что некоторые даже сомневаются, а стоит ли продолжать практиковаться, если все так просто? Магия Мерцающих впечатляет, особенно в бою, когда ваши клинки сходятся в клинче, его оружие на секунду исчезает и появляется прямо перед твоим лицом.*

Мерцающий

Уровень	Особенности	Мерцаний
1	Внутреннее Мерцание, Мерцание с разворотом	1
2	Сдвиг в сторону, Мерцающий шаг	2
3	Улучшенная техника, Мерцающее запястье	3
4	Внешнее Мерцание, Чувство сдвига	4
5	Исчезновение, Чудесное возвращение домой	5

Предпосылки

- **Интеллект 13**: Осознание ограниченности физического пространства жизненно необходимо для освоения техник пространственного изгиба.
- **Мудрость 13**: Будущий Мерцающий должен понимать мир вокруг себя.
- **Владение навыком Магия:** Чтобы искривлять реально-сть нужно знать базовые основы воздействия на неё.
- **Завершите специальное задание**: Вы должны выучить эти трюки, либо самолично откопав их в древних книгах, либо отыскав себе учителя, который согласился бы поделится с вами знаниями.
- **Уровень персонажа 3-й:** Вам нужно немного энергии, прежде чем вы начнете возиться с законами материи и позиционирования.

Классовые умения

Мерцающие обладают следующими классовыми умениями:

Хиты

Кость Хитов: 1к6 за каждый уровень Мерцающего.
Хиты на каждом уровне: 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень Мерцающего.

Владение

Навыки: Восприятие.

Внутреннее Мерцание

На 1 уровне вы изучаете то, как должен работать навык Мерцания. Вы можете применить эту способность количество раз указанное в колонке «Мерцаний».

** Клинч - приём бою с клинками, направленный на «связывание» действий противника путём сильного нажатие своим мечом на его меч и попыткой «передавить» друг друга.*

Вместо совершения движения вы можете телепортироваться в незанятое пространство, которое вы можете видеть. Мерцание не провоцирует атак по возможности.
Расстояние, на которое вы можете совершить такую телепортацию, равно половине от вашей обычной скорости движения.
Вы восстанавливаете все свои очки мерцания, когда завершаете короткий отдых.

Мерцание с разворотом

Когда по вам проводиться успешная атака, которую вы можете видеть, вы можете реакцией на долю секунды исчезнуть из этого мира, что даст атакующему помеху на бросок атаки. Эта способность восстанавливается после короткого отдыха.

Сдвиг в сторону

Начиная со 2 уровня вы узнаёте больше о том, чем можно удивить врага. Если в свой ход вы телепортировались любым способом (в том числе если это произошло не по вашей воле), вы получаете преимущество на все атаки до конца этого хода, а так же вы добавляете свой бонус мастерства к броскам урона.

Мерцающий шаг

Раз в день вы можете реакцией или бонусным действием шагнуть на расстояние в 5 футов, не тратя на это свои очки мерцания. Это перемещение не провоцирует атаки по возможности.

Улучшенная техника

На 3 уровне вы значительно улучшаете свои техники мерцания. Теперь расстояние, на которое вы можете телепортироваться, равно вашему обычному движению.

Мерцающее запястье

Дважды в день вы можете метнуть любой предмет (в том числе оружие, такое как нож или дротик) на расстояние, превышающее обычную дальность в два раза, заставив тот ярко мерцать большую часть пути.

Внешнее Мерцание

К 4 уровню ваши познания становятся столь велики, что вы можете делиться своей мудростью и с другими. Действием вы можете телепортировать другое существо, чей размер не превышает вашего, коснувшись его. Это действие подчиняется тем же правилам, что и телепортация самого себя.
Если цель сопротивляется, то вы должны провести магическую атаку ближнего боя (которая рассчитывается как Бонус мастерства + ваш модификатор Интеллекта). Если вы промахнулись, то цель остается нетронутой.

Чувство сдвига

Трижды в день вы можете, прикоснувшись к немагической стене или двери, узнать, есть ли за ними какой-либо объект или существо. Если за препятствием никого нет и толщина стены или двери не превышает 5 футов, то вы можете за одну минуту медленно проникнуть сквозь преграду. Любые действия или атака по вам отменяет прохождение сквозь стену. Вы можете выполнять этот сдвиг лишь один раз в неделю.

Исчезновение

На 5 уровне вы становитесь экспертом в мастерстве перемещения. Расстояние Мерцания отныне равно удвоенному значению вашего движения.

Чудесное возвращение домой

Раз в год вы можете провести особый ритуал, чтобы обозначить безопасное место для себя.
Этот ритуал занимает 8 часов и требует траты особых материалов на 1000 зм. Вы оставляете магическую метку на любой неподвижной поверхности на ваш выбор (обычно это делается на полу, стене или ковре). Два раза в год вы можете отправиться домой с помощью мерцания, но это полностью истощит вас, и все ваши способности от данного престиж-класса будут недоступны вам в течении следующих 7 дней. Знак, означающий ваш дом, может быть повреждён или уничтожен, если его стереть, рассеять или осквернить. Когда это случается, вы узнаёте об этом мгновенно.

Перевод - Аран (Павел Акимов)
Вычитка и вёрстка - Айвендил
11.09.2018